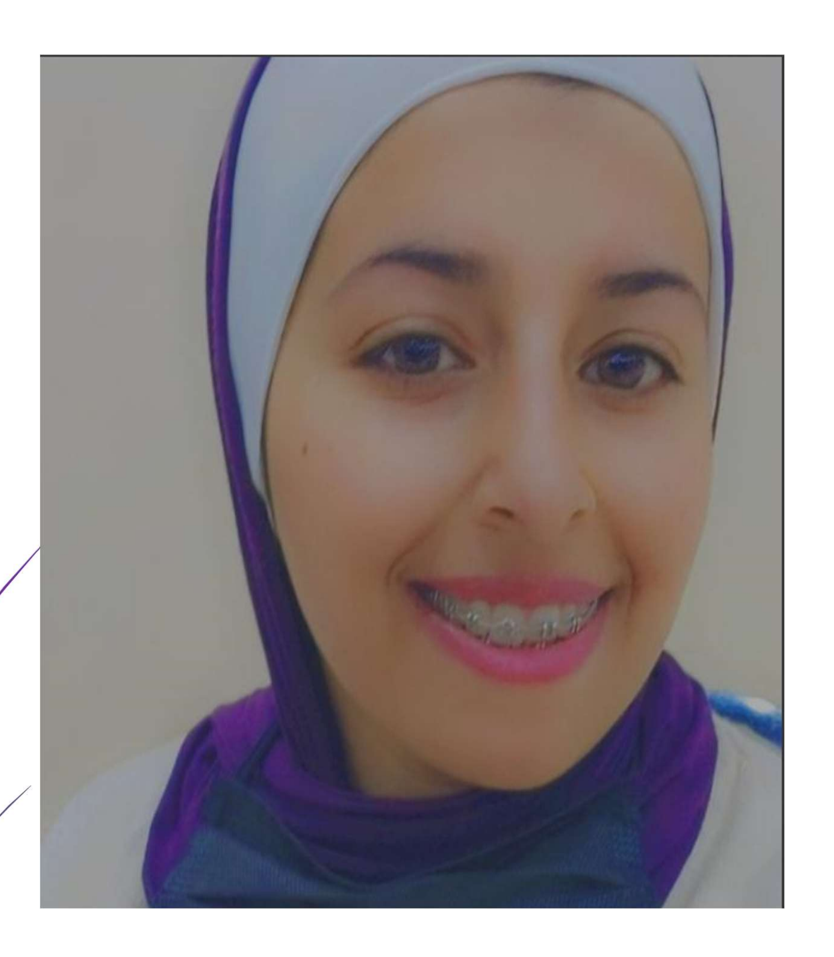




2/9/2023



استراتيجية تآلف الأشتات : مسارٌ تطبيقي

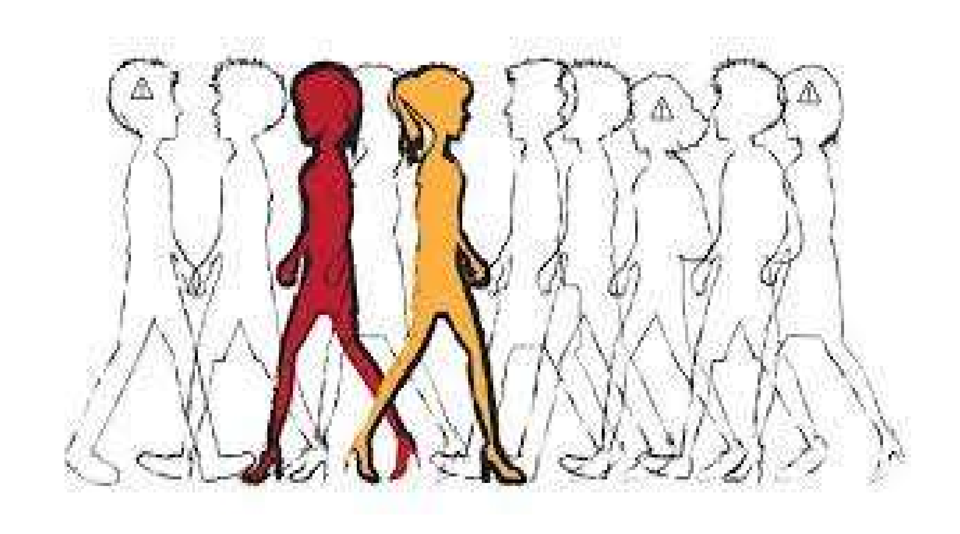


Arch- Rania Eslam
CULTURAL THINKING ASSOCIATION FOR GIFTEDNESS AND CREATIVITY

استراتيجية تآلف الأشتات : مسارٌ تطبيقي

الأسلوب الأول: جعل المألوف غير مألوفٍ

إن الذات هي أكثر أُلفة وتقارب من أي شيء، أو أي شخص في محيط بيئتنا، والهدف من اختيارها في هذا المثال هو أن يتم التآلف مع الذات؛ لخلق تلك المساحة المفاهيمية المطلوبة بين الحين، والأخر؛ وللابتعاد عن معاملتها بطريقة سيئة تحت ظلال جلد الذات؛ ولنستطيع إعادة الإحساس بالنعم التي أنعم الله بها علينا ، وبذلك نُشكل مفهومًا جديدًا لذواتنا بانفصالها عن المفهوم البديهي الذي ألفناه، وإعطائها الاهتمام والحب؛ كما لو أنها الصديق الصدوق.



المصدر: https://www.kin.es/wp-content/uploads/2020/04/00000373-blog-

المرحلة الأولى: وصف المشكلة: ما هي عوالم الشخصية؟

في وصف الذات سنتحدث عن صفاتها، أو السلوكيات التي تقوم عليها الشخصية، ولنتفق أن الصفات موجودة عندنا بنسب متفاوتة، فمثلاً: أنت شخص هادئ، ولكن لا يعني أنك غير عصبي، إذ إن المعنى الحقيقي في ذلك أن نسبة الهدوء عندك أعلى من العصبية، وهذه الفكرة تُجنبنا الغرور، والأنا، وتقود إلى التسامح، والتعاطف وأيضاً التواضع؛ كي يتم إدراك الصفات الحقيقية دون مبالغة .

فالصفات الموجودة لديّ ألمسها بنفسي، وفي وصف الآخرين لي، فوجود حوار دوري مع الآخرين حول صفاتنا؛ يُسهم في تهذيب النفس، وتطويرها، رغم ذلك ، ينبغي أن يكون المرء على دراية كاملة بصفاته، ومراقبتها فهو مسؤول عنها؛ لما لها من تأثير في الذات، وفي الآخرين.

فمن صفاتي التي أدركها: الحنان، القيادة، العصبية، بُطء في العمل، مزاج متقلب، الأمانة، الحساسية، القوة، تحمل المسؤولية، وأما الصفة البارزة هي رغبتي المستمرة في الثرثرة، إذ أشعر بمتعة لا مثيل لها في ممارستها.

بناءً على ذلك، يُمكن اختيار صفة واحدة بغض النظر عن سلبيّتها او إيجابيها؛ إذ يكمن الهدف في البحث عن مواطن القوة فيها، عن طريق رؤيتها في مفهوم غريب، قد يُشير إلى فضل هذه النعم، وإبداع الخالق سبحانه وتعالى، وقد تم اختيار الثرثرة ، بوصفها صفة أتسم بها؛ لأكمل فيها مشوار التآلف نحو الذات.

المرحلة الثانية: التمثيل المباشر

ويُشير التمثيل المباشر أن يكون المشبه به ملموسًا مثل: آلة معينة، فكانت الإجابات كالآتي: المذياع، التلفاز، الروبوت، وعندما تساءت ماهي الآلة التي قد تؤدي إلى أقوى تشبيه للثرثرة؟ فكانت الإجابة حول الروبرت المسمى بـ صوفيا، إذ تم تشغيله في سنة 2015 من قبل شركة (Hanson Robotics) ليكون متمكنًا على التأقلم مع الإنسان ، والتعلم منه والعمل معه، ولديه المقدرة على تعرف الوجوه ، والثرثرة ، والحفاظ على التواصل البصري أثناء الحديث. (صوفيا ،2022)

المرحلة الثالثة: التمثيل الشخصي

لو كنت أنا الروبوت صوفيا بماذا أشعر؟ ولنفترض أن تكون الإجابات كالآتي:

أشعر أنني فضولية، ومدهشة، وأشعر أنني لا أمتلك الحرية في التعبير، وإبداء الرأي، لا أمتلك وعيًا حقيقيًا، أرغب بالحركة وحدي دون مساعدة؛ لذا أشعر بالجمود، كذلك أشعر بالاختناق، والثقل من صرير الصفائح المعدنية ؛ إلاّ أنني قوية، فقد أخذت الجنسية السعودية، إلاّ أنني أشعر أنني غبية؛ فذكائي اصطناعي، ليس حقيقيًا.

المرحلة الرابعة: التعارض المركز

في هذه المرحلة يتم ذكر التعارضات (الطباق)، ثم اختيار إحداها، في ضوء الملاحظات التي قُدّمت؟

يُفترض أن الإجابات كالآتي: فضول مقابل حيادي، مدهش مقابل متوقع، حرية مقابل عبودية ، حركة مقابل جمود، ثقيل مقابل خفيف، قوية مقابل ضعيفة ، غبية مقابل ذكية، حقيقي مقابل اصطناعي.

المرحلة الخامسة: التمثيل المباشر للتعارض المركز: يُمكن اقتراح تمثيلاً مباشرًا مبنيًا على التعارض المركز، بحيث يُفترض أن ثقيل مقابل خفيف هي أكثر التعارضات تركيزًا ، وتناقضًا، فيتم التساؤل هل يُمكن التفكير في

تمثيل من عالم الحيوان لـ (ثقيل وخفيف)؟ ويمكن أن تكون الإجابة : النمر الأمريكي (الجاكوار) حين يصطاد فريسته .

إذا كان النمر الأمريكي (الجاكوار) يصطاد فريسته من أكثر الإجابات إثارة ، ماذا يحدث ؟ ، فتكون الإجابة مثلاً:

يمتاز الجاكوار/النمر الأمريكي بوزنة الكبير، وحجمه الثقيل، ومع ذلك حين يشعر بالجوع ، فإنه يقترب من فريسته بكل خفة لينقض عليها بقفزة واحدة ويثقب بأنيابه رأسها من ضربة واحدة ، بناءً على ذلك ، فقد استخدم ثقله وخفته في آن واحد .

المرحلة السادسة: إعادة استكشاف المشكلة: بالعودة إلى المشكلة الأصلية؛ يُمكن صياغة فقرة في ضوء المعلومات التي توافرت من الجاكوار/النمر الأمريكي الجائع، بالإجابة عن الأسئلة الآتية:

- ما الرابطة التي تجمعني بذاتي؟
- ماذا تعني لي ذاتي؟
- ما هي أهم الأمور التي برزت ؟ هل يُمكن استنباطها، وترتيبها وفق أهميتها ؟

وتمثلت بعض الإجابات، بالآتي:

تجمعني وذاتي رابطة الثقة، والاحترام ، فأنا أقدر ذاتي وأحترمها، وأسعى باستمرار للتغيير والتطوير، وإن كنت مثقلة بالهموم، وأعباء الحياة الكثيرة، فإنني أنطلق دون تردد بكل خفة ، لأحقق ما أصبو إليه، فأشعر بالثقة، والإيجابية، والحركة ، وحب الذات، الذي يدفعني إلى تقديرها، والتعامل مع ذاتي والآخر بكل خفة بعيدًا عن ثقل الهموم .

وفي ذات السياق ، فقد ظهرت أمور في حياتي عبر إعادة استكشاف المشكلة مثل: أنني أجمع بين استيعاب النقص المتمثل بالثقل و الخفة والحركة المتمثلان في السعي للتغيير والتطوير، وأجمع بين الصبر على تحمل أعباء الحياة (الثقيلة) والتعامل مع ذاتي والآخر بكل يسر وخفة .

الأسلوب الثاني: جعل غير المألوف مألوفًا

هو تحويل غير المألوف/الغريب إلى مألوف، وتم اختيار العالم الافتراضي، بوصفه عالمًا ليس مألوفًا، إذ يعد مرحلة متطورة من الانترنت، وتَطَلُّعًا مستقبليًا جديدًا، ويُشبه العالم الافتراضي في مرحلته الحالية، مرحلة التعايش مع الانترنت في بداياته، ويسعى هذا الأسلوب الذي ينطوي ضمن جعل غير المألوف مألوفًا إلى تحليل المشكلة ، وتنامي المعرفة؛ للوصول إلى فهم المشكلة المطروحة (العالم الافتراضي).



المصدر: https://www.kin.es/wp-content/uploads/2020/04/00000373-blog-

المرحلة الأولى: وصف الشكلة: ما هو العالم الافتراضي (Metaverse) ؟

هو فضاء/فراغ ثلاثي الأبعاد، يتم دخوله عن طريق " Avatar " وهي شخصية خيالية يتم تشكيلها من قِبل المستخدم ليتفاعل في المجتمع الافتراضي، عن طريق برمجيات، ومعدات معينة، تتمثل بأجهزة الحاسوب، أو الهواتف الذكية، ومن المعدات أيضًا: نظارة ثلاثية الأبعاد، وسماعة. (ميتافيرس، 2023)

بالإضافة إلى استخدام برمجيات متنوعة في تصميم العالم الافتراضي مثل: بلندر أبل سينكت، وثري دي اس ماكس، تبعًا لمستوى الجودة، والمهمة المطلوبة؛ ما يسهم في جعل الحركة مستمرة بـ 360 درجة، واستخدمت هذه التقنية ضمن مستويات بسيطة، ومتوسطة مثل: اللقاءات الافتراضية، وألعاب الفيديو التي تستخدم معدات لمناسبة طبيعة اللعبة مثل: ماين كرافت، وفورت نايت. (ميتافيرس، 2023)

وتُعد طبيعة العالم الافتراضي رقميةً مُصنّعةً وفقَ رؤية المصممين، بحيث يتم اختيار الكيفية التي يكون عليها، وطبيعة الألوان، والخامات، وفكرة التصميم، ويكون التعديل على هيئته الكلية، من قبل المستخدم، غير متاح، وتختلف طبيعته من مستخدم للآخر، وفق نوعية المعدات المستخدمة.

المرحلة الثانية: التمثيل المباشر

يُمكن تشبيه العالم الافتراضي بالإنسان، ومحاولة البحث عن أوجه الشبه التي تربط بين غير المألوف (العالم الافتراضي) والمألوف (الإنسان) ، على النحو الآتي:

الرقم	العالم الافتراضي	الإنسان
1	الحاسوب	دماغ الإنسان
2	نظارة العالم الافتراضي (أوكليوس)	عينا الإنسان
3	أجهزة المشي	الأرجل
4	سماعات الرأس	الأذنين
5	القفازات	الألياف ، والخلايا العصبية

يتبين أن مكونات العالم الافتراضي ، هي ذاتها تُحاكي مكونات الإنسان، فالعالم الافتراضي بحاجة لوجود حاسوب ، إذ عبر الحاسوب يتكون العالم الافتراضي، بكل ما يحتويه من وهم، وخيال.

ويتكون من نظارة العالم الافتراضي (أوكليوس)، تُستخدم للرؤية ، ما يُشبة عينا الإنسان التي يرى بها الأشياء ، والمواقف، وما يحيط به .

كذلك ، فإن أجهزة المشي، لمحاكاة الأرجل لدى الإنسان ، إذ تستخدم في عمليات التنقل الوهمي في العالم الافتنراضي.

أما سماعات الرأس المستخدمة في العالم الافتراضي ، فهي تشبه أذنيّ الإنسان ، وتقوم مقامها في السمع وتأتي القفازات التي تشتخدم ؛ من أجل تحفيز الحواس؛ لخلق الوهم بالواقع.

المرحلة الخامسة: أوجه الاختلاف: ويتم توضيح أوجه الاختلاف بين المشبه والمشبه به، أي: بين العالم الافتراضي والإنسان؛ على النحو الآتي:

- إمكانية إجراء تعديل، وتغيير، وإصلاح في مكونات العالم الافتراضي ، للوصول إلى الإبداع، والابتكار، بينما عملية التعديل والتغيير والإصلاح لدى مكونات الإنسان ، قد لا تصل إلى الإبداع ، والابتكار، فقد تكون هناك خسارة إنسان وموته.
- افتقار العالم الافتراضي لحواس: التذوق، واللمس الحقيقي للأشياء، والشم، في حين يُمكن للإنسان أن يتعامل مع اللمس والتذوق والشم بكل يسر وسهولة.
- العالم الافتراضي من ابتكارات الإنسان، في حين الإنسان هو من خلق الله عز وجل.

المرحلة السادسة: إعادة استكشاف المشكلة: ماذا يعني لي العالم الافتراضي؟

هو حلم بشري، إذ يُتيح لي فرصة قيّمة ، بوصفي مهندسة معمارية، خاصة في حال غياب مفهوم الجاذبية، وفي حال إذابة العنصر الإنشائي؛ اذ أنني قد امتلك قطعة أرض وأسقط عليها المباني التي صممتها وأحذفها، وأعيد التصميم بفكرةٍ تصميمية مختلفة، باستخدام ذات المساحة الأرضية، مع الحفاظ على نسخ المباني المُجربة كافة، على شكل فيديو، أوسائط أخرى متاحة، ثم تُعرض ضمن سيرتي الذاتية، وهذا ما يدعم إمكانية التحرك بمسارات مستمرة تتسع لِ (360) درجة، عن طريق جعل غير المألوف مألوفًا ؛ ما يُتيح استثمارات متنوعة المجالات، وجديدة التوجه، ومميزة المنتج.

قائمة المراجع

بطمة، ايمان. (6 10، 2022). ما هو الحلم. تم الاسترداد من (mawdoo3.com)

صوفيا، (9 11، 2022). تم الاسترداد من (wikipedia.org)

ميتافيرس، (17 2، 2023). تم الاسترداد من (wikipedia.org)

ويكيبيديا، تعرف على الكلام، (24 1، 2022). تم الاسترداد من (wikipedia.org)

يغور ، (27 1، 2023). تم الاسترداد من (wikipedia.org)